

Monje: Senda del Yo Astral

Un monje que sigue la Senda del Yo Astral cree que su cuerpo es una ilusión. Ve su ki como una representación de su verdadera forma, un yo astral. Este yo astral tiene la capacidad de ser una fuerza de orden o desorden, con algunos monasterios entrenando a estudiantes para usar su poder para proteger a los débiles y otros instruyendo a aspirantes en cómo manifestar sus verdaderas formas al servicio de los poderosos.

Fuente: Tasha's Cauldron of Everything

Brazos del Yo Astral

A partir del **nivel 3**, tu dominio del ki te permite invocar una porción de tu yo astral. Como acción de bonificación, puedes gastar 1 punto de ki para invocar los brazos de tu yo astral. Cuando lo haces, cada criatura de tu elección que puedas ver a 10 pies de ti debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir daño de fuerza igual a dos tiradas de tu dado de Artes Marciales.

Durante 10 minutos, estos brazos espectrales flotan cerca de tus hombros o rodean tus brazos (tú eliges). Tú determinas la apariencia de los brazos, y desaparecen antes de tiempo si quedas incapacitado o mueres.

Mientras los brazos espectrales estén presentes, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes usar tu modificador de Sabiduría en lugar de tu modificador de Fuerza al hacer pruebas de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza.
- Puedes usar los brazos espectrales para hacer ataques sin armas.
- Cuando haces un ataque sin armas con los brazos en tu turno, tu alcance para ese ataque es 5 pies mayor de lo normal.
- Los ataques sin armas que haces con los brazos pueden usar tu modificador de Sabiduría en lugar de tu modificador de Fuerza o Destreza para las tiradas de ataque y daño, y su tipo de daño es fuerza.

Rostro del Yo Astral

Cuando alcanzas el **nivel 6**, puedes invocar el rostro de tu yo astral. Como acción de bonificación, o como parte de la acción de bonificación que usas para activar Brazos del Yo Astral, puedes gastar 1 punto de ki para invocar este rostro durante 10 minutos. Desaparece antes de tiempo si quedas incapacitado o mueres.

El rostro espectral cubre tu cara como un yelmo o máscara. Tú determinas su apariencia.

Mientras el rostro espectral esté presente, obtienes los siguientes beneficios:

Vista Astral. Puedes ver normalmente en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta una distancia de 120 pies.

Sabiduría del Espíritu. Tienes ventaja en pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Intimidación).

Palabra del Espíritu. Cuando hablas, puedes dirigir tus palabras a una criatura de tu elección que puedas ver a 60 pies de ti, haciendo que solo esa criatura pueda oírte. Alternativamente, puedes amplificar tu voz para que todas las criaturas a 600 pies puedan oírte.

Cuerpo del Yo Astral

A partir del **nivel 11**, cuando tienes tanto tus brazos astrales como tu rostro invocados, puedes hacer que el cuerpo de tu yo astral aparezca (no requiere acción). Este cuerpo espectral cubre tu forma física como una armadura, conectándose con los brazos y el rostro. Tú determinas su apariencia.

Mientras el cuerpo espectral esté presente, obtienes los siguientes beneficios:

Desviar Energía. Cuando sufres daño de ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago o trueno, puedes usar tu reacción para desviarlo. Cuando lo haces, el daño que sufres se reduce en $1d10 + \text{tu modificador de Sabiduría}$ (reducción mínima de 1).

Brazos Potenciados. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactas a un objetivo con los Brazos del Yo Astral, puedes infligir daño extra al objetivo igual a tu dado de Artes Marciales.

Yo Astral Despertado

A partir del **nivel 17**, tu conexión con tu yo astral está completa, permitiéndote liberar su potencial completo. Como acción de bonificación, puedes gastar 5 puntos de ki para invocar los brazos, el rostro y el cuerpo de tu yo astral y despertarlo durante 10 minutos. Este despertar termina antes de tiempo si quedas incapacitado o mueres.

Mientras tu yo astral esté despertado, obtienes los siguientes beneficios:

Armadura del Espíritu. Obtienes un bonus de +2 a la Clase de Armadura.

Andanada Astral. Siempre que uses la característica Ataque Extra para atacar dos veces, puedes en su lugar atacar tres veces si todos los ataques se hacen con tus brazos astrales.

Notas de adaptación a D&D 5.5 (2024)

No se requieren cambios mecánicos significativos para esta subclase en 5.5, ya que las reglas base del monje (dado de Artes Marciales, puntos de ki, Ataque Extra) funcionan de la misma manera. Sin embargo, considera lo siguiente:

1. La mecánica de **Desviar Energía** es compatible con las reglas de reacciones de 5.5.
2. **Andanada Astral** funciona correctamente con la versión de Ataque Extra de 5.5.
3. Todas las mecánicas de esta subclase son compatibles con las reglas actualizadas del monje en el Manual del Jugador 2024.